

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENGENALKAN 34 PROVINSI INDONESIA
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus SDN Cipagalo 01 Bandung)**

***BOARD GAME DESIGN AS A SOCIAL SCIENCE LEARNING MEDIA TO
INTRODUCE THE 34 PROVINCE OF INDONESIA FOR ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS (Case Study in SDN Cipagalo 01 Bandung)***

Ahyad Rosyada Jordiawan

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

jordiawan12@gmail.com

Abstrak

34 Provinsi Indonesia sudah dikenalkan kepada siswa sekolah dasar melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Namun, mayoritas siswa kurang berminat untuk membaca buku pelajaran. Penyebabnya adalah buku pelajaran hanya bisa dibaca dan terlihat membosankan di mata siswa. Tugas akhir ini mengkaji bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang menarik agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk mengenal provinsi-provinsi Indonesia beserta budayanya. *Board game* adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, dengan dibuatnya *board game* HAYO Indonesia sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar mengenal provinsi-provinsi di Indonesia beserta budayanya dengan cara yang menyenangkan.

Kata Kunci: perancangan, *board game*, provinsi, Indonesia, sekolah dasar.

Abstract

34 Province of Indonesia has introduced to elementary school students through subjects of Social Sciences. However, the majority of students are less interested in reading textbooks. The cause is the textbook can only be read and looked boring for students. This final project examines how to design an interesting learning media in order to foster student interest in learning to recognize the provinces of Indonesia and its culture. Board games are one of the alternative media that can be used in teaching and learning activities in the classroom. Therefore, by using the board game Hayo Indonesia as a learning media, students can learn to recognize the provinces in Indonesia and its culture in a fun way.

Keywords: designing, board game, province, Indonesia, elementary school.

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia. Indonesia merupakan negara beriklim tropis karena dilintasi garis khatulistiwa, terletak di antara benua Asia dan Australia, serta antara Samudra Pasifik dan

Samudra Hindia. Setiap provinsi di atas memiliki ciri khas masing-masing mulai dari suku bangsa, bahasa, budaya dan adat, serta wisata. Ada sekitar 300 kelompok etnis yang tersebar di seluruh Indonesia, di mana setiap kelompok etnis memiliki warisan budaya yang berkembang selama berabad-abad. Kebudayaan tersebut banyak dipengaruhi oleh kebudayaan India, Arab, Tiongkok, Eropa, dan Melayu. Meskipun Indonesia sangat kaya akan budaya dan pariwisata, bukan berarti warga negara Indonesia pernah menikmati semuanya. Bahkan masyarakat kurang mengenal provinsi-provinsi yang ada di Indonesia dengan baik. Sebagai contoh, mayoritas masyarakat tidak dapat menjawab dengan benar ketika diberi pertanyaan mengenai provinsi dan ibukotanya secara acak.

Akibatnya, sering terdengar di televisi dan media lain bahwa banyak kebudayaan Indonesia yang diakui oleh negara lain. Malaysia pernah mengakui beberapa budaya Indonesia sebagai budaya mereka, seperti *Keris*, *Batik*, dan lagu *Rasa Sayange*. *Keris* merupakan senjata tradisional Indonesia, *Batik* merupakan kain atau pakaian khas Indonesia, dan lagu *Rasa Sayange* merupakan lagu daerah yang berasal dari Maluku. (<http://artenergic.blogspot.com/2013/06/6-budaya-indonesia-yang-diklaim-negara.html>) Tentu kita tidak ingin kebudayaan negara kita yang lain diakui oleh negara lain. Oleh karena itu, kita sebagai warga negara Indonesia harus bangga dengan kekayaan budaya yang kita miliki, belajar untuk mengenal, dan melestarikannya agar tidak terjadi hal-hal seperti di atas.

Pada tingkat Sekolah Dasar siswa telah diajarkan untuk mengenal wilayah Indonesia. Pendidikan geografi tentu sudah termasuk dalam kurikulum kelas VI Sekolah Dasar, yaitu materi tentang pengenalan wilayah Indonesia yang dimasukkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Banyak manfaat yang didapatkan dengan diperkenalkannya wilayah Indonesia kepada siswa Sekolah Dasar. Salah satunya adalah memupuk rasa cinta tanah air. Oleh karena itu, materi tentang pengenalan wilayah Indonesia merupakan materi yang penting.

Seperti halnya yang terjadi pada SDN Cipagalo 01. Pengetahuan siswa kelas enam mengenai wilayah Indonesia masih kurang. Pengenalan wilayah Indonesia hanya sebatas kondisi geografis melalui peta dan globe. Sedangkan pengetahuan untuk nama provinsi beserta budayanya terdapat pada buku pelajaran. Namun minat siswa untuk membaca buku pelajaran masih kurang.

Pada usia sekolah dasar memang siswa lebih tertarik untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Tidak sedikit siswa yang membawa mainan ke sekolah atau membeli permainan yang ditawarkan oleh pedagang di depan sekolah agar dapat bermain dengan teman sekelasnya. Siswa tertarik dengan hal-hal yang menyenangkan.

Sesuatu yang menyenangkan akan membuat siswa tertarik untuk melakukannya. Salah satunya adalah *board game*. Semua siswa pernah bermain *board game*, seperti monopoli, ular tangga, catur, dan lain-lain. *Board game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, sebagai contoh *Scrabble*, sebuah *board game* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada anak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menyenangkan untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta mengenalkan provinsi-provinsi di Indonesia dan budayanya, yaitu *board game*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menumbuhkan minat siswa untuk mengenal provinsi-provinsi di Indonesia beserta budaya khas masing-masing provinsi?

Tujuan perancangan *board game* sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mengenalkan 34 provinsi Indonesia adalah 1) mengenalkan provinsi-provinsi yang ada di Indonesia dan budayanya; 2) menjadikan *board game* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

2. Dasar Pemikiran

2.1. Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar

Menurut Mirasa dkk. (2005), tujuan pendidikan sekolah dasar adalah sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa, di mana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (kondusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal.

Pada dasarnya, Ilmu Pengetahuan Sosial berperan untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Menurut Barth & Shermis (1977), karakteristik warga negara yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memiliki sikap patriotisme, yaitu cinta Tanah Air, bangsa, dan negara.
2. Mempunyai penghargaan dan pengertian terhadap nilai-nilai, pranata, dan praktik kehidupan kemasyarakatan.
3. Memiliki sikap integritas sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara.
4. Mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap nilai-nilai budaya atau tradisi yang diwariskan oleh bangsanya.
5. Mempunyai motivasi untuk turut serta secara aktif dalam pelaksanaan kehidupan demokratis.
6. Memiliki kesadaran (tanggap akan) masalah-masalah sosial).
7. Memiliki ide, sikap, dan keterampilan yang diharapkan sebagai seorang warga negara.
8. Mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap sistem ekonomi yang berlaku.

2.2. Belajar

Menurut W.S. Winkel (2002), belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Sebagai contoh seseorang dikatakan belajar matematika adalah apabila pada diri orang ini terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan ini terjadi dari tidak tahu menjadi tahu konsep matematika, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tentang pengertian belajar di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut Ruseffendi (1991: 7), terdapat sepuluh faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Keberhasilan siswa dalam belajar salah satunya tergantung pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan,

menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

Manfaat media pembelajaran adalah untuk menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, mengatasi keterbatasan indera, serta memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru sebaiknya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses oleh berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan yang disampaikan dalam materi yang disajikan.

2.3. Game (Permainan)

Game adalah aktivitas yang terstruktur atau semi-terstruktur yang digunakan untuk kesenangan maupun pendidikan. Istilah semi-terstruktur digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang tidak 100% harus mengikuti aturan tertentu, sehingga penggunaannya harus berusaha untuk kreatif.

Komponen kunci yang harus ada pada setiap *game* adalah:

1. Tujuan (*goal*)
2. Aturan (*rules*)
3. Tantangan (*challenge*)
4. Interaktif

Selain keempat komponen di atas, *game* juga harus dapat melibatkan mental, kegiatan fisik, maupun keduanya.

Pada umumnya, *game* dirancang untuk memberikan hiburan bagi pemainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan skenario *game play* yang baik agar *game* menjadi menarik untuk dimainkan. Skenario yang disusun oleh para pembuat *game* lebih ditekankan pada *challenge* (tantangan).

2.4. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

3. Analisis Data

Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Cipagalo 01 masih sebatas peta dan globe. Belum ada media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk mempelajari wilayah Indonesia. Kurangnya minat membaca buku pelajaran bagi siswa kelas enam SDN Cipagalo 01 membuat pengetahuan mereka tentang provinsi-provinsi di Indonesia menjadi kurang pula.

Perancangan *board game* Glopoli untuk memperkenalkan negara-negara di dunia beserta ciri khasnya bagi siswa sekolah dasar sangat baik. Bentuknya yang unik membuat siswa tertarik untuk memainkan dan pesan tersampaikan dengan baik. Namun pada dasarnya Glopoli masih menggunakan mekanisme permainan monopoli sehingga belum ada sesuatu yang baru apabila dilihat dari sisi mekanisme permainan.

Oleh karena itu, penulis akan merancang sebuah *board game* untuk memperkenalkan provinsi-provinsi di Indonesia bagi siswa sekolah dasar. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan menjadikan *board game* sebagai salah satu media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menghibur dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap mata pelajaran ini.

4. Hasil Perancangan

4.1. Media Utama

Media utama adalah media yang dirancang oleh penulis yang akan menjadi media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mengenalkan provinsi Indonesia, yaitu *board game*. *Board Game* yang dirancang oleh penulis ini berisi informasi mengenai budaya dari tiap provinsi di Indonesia, antara lain pakaian adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional.



Gambar 1. Desain Kartu Pakaian Adat Privinsi



Gambar 2. Desain Kartu Senjata Tradisional Provinsi



Gambar 3. Desain Kartu Alat Musik Tradisional Provinsi

4.2. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang digunakan penulis untuk mengenalkan media utama kepada khalayak sasaran.



Gambar 4. Media Pendukung

5. Kesimpulan dan Saran

34 Provinsi Indonesia sudah dikenalkan kepada siswa sekolah dasar melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Namun, mayoritas siswa kurang berminat untuk membaca buku pelajaran. Oleh karena itu, dengan dibuatnya *board game* HAYO Indonesia sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar mengenal provinsi-provinsi di Indonesia beserta budayanya dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil perancangan *board game* HAYO Indonesia dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Sebuah *board game* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar karena bersifat menyenangkan agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat siswa berinteraksi dengan teman sebayanya.
2. Sekolah sebaiknya bekerja sama dengan para pembuat *board game* untuk menciptakan *board game* yang sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran sehingga dapat dicapai hasil belajar yang efektif.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

- [1] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. *Metode Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- [2] Creswell, John W. 2014. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih di antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [3] Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.
- [4] Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Depok: RajaGrafindo Persada.
- [5] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sumber Lain

- [6] _____. 2012. “34 Provinsi di Indonesia Lengkap dengan Pakaian, Tarian, Rumah Adat, Senjata Tradisional, Suku, Bahasa Daerah, Peta, dan Gambar”.
<http://laskarpelanganakbangsa.blogspot.com/2012/03/nama-33-provinsi-di-indonesia-tarian.html/> (Diakses pada 20 Maret 2015).
- [7] _____. 2011. “Perpustakaan Digital Budaya Indonesia”. [http://http://budaya-indonesia.org/](http://budaya-indonesia.org/) (Diakses pada 5 April 2015).
- [8] _____. 2014. “Jenis dan Gambar Alat Musik Tradisional Indonesia”.
<http://www.frewaremini.com/2014/05/jenis-gambar-alat-musik-tradisional.html/> (Diakses pada 7 April 2015).